Mode d'emploi de l'exposition

UNE EXPOSITION CONSACREE AU DESIGN DES JOUETS, QUELLE DROLE D'IDEE !

Préface de Mélanie BESSARD, Commissaire de l'Exposition, Directrice du musée du Jouet

« Ça fait design », « c'est design » !

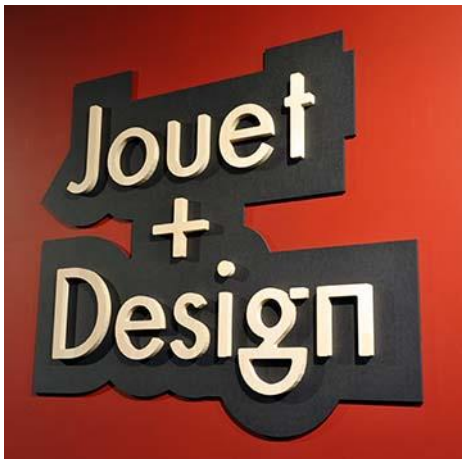
Ces expressions se retrouvent de plus en plus dans les magazines, à la télévision. Le design est à la mode. Il ne s'agit pourtant pas d'un « style » permettant d'identifier des objets.

Le design appliqué aux jouets a rarement été exposé. Il est donc apparu logique, dans le berceau du jouet qu'est le Jura, d'en faire une exposition.

Celle-ci est l'occasion de montrer en quoi consiste le travail du designer et de son équipe, les contraintes techniques notamment.

Une sélection d'histoires de jouets, de designers, de design est ainsi présentée.

Le choix des objets présentés a été difficile tant la création est grande !



TOUT EST DESIGN, LE DESIGN EST PARTOUT !
MAIS SAIT-ON VRAIMENT CE QU'IL SIGNIFIE ?

Le terme provient du latin designare qui signifie dessiner, tracer, mais aussi indiquer, arranger, disposer.

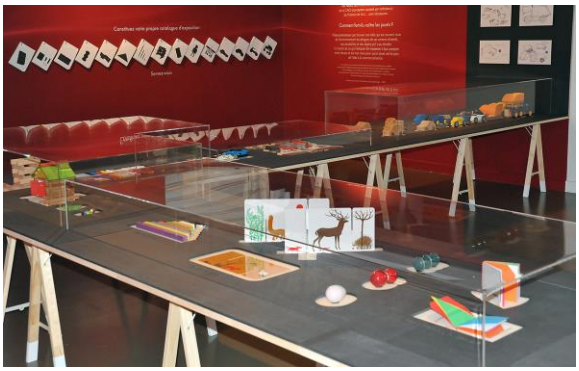
Le sens propre est lié au dessin, le sens figuré renvoie à l'idée d'une intention. Le design est l'articulation d'un « dessin » (forme, modèle) et d'un « dessein » (projet, finalité).

Le mot design en France vient de Grande-Bretagne qui veut dire au XVIIe siècle « plan d'un ouvrage d'art ». Ce terme est accepté par l'Académie française depuis 1971.

Selon Roger Tallon, le design « ce n'est ni un art, ni un mode d'expression, mais une démarche créative méthodique qui peut être généralisée à tous les problèmes de conception » (source grand Larousse encyclopédique).

Très utilisé, le terme design souvent associé aux mobiliers, aux automobiles, laissent penser qu'il ne concerne que l'apparence ou l'habillage d'objets originaux.

Or, le design doit également répondre à des enjeux techniques, sociaux ou culturels.



LE MOT DES SCENOGRAPHES

Par Scénorama (Dany Gandon & Jean-Christophe Ponce, Mathide Gullaud)

La scénographie de l'exposition "De l'idée au jouet, histoires de design", s'inspire d'un atelier de designer où expérimentations plastiques, travail de la matière, rencontre avec des créateurs, utilisation de nouvelles technologies se combinent au sein d'un même espace.

Tout de la scénographie, du mobilier à la typographie, évoque le travail du designer, entre dessein et dessin, entre le fond et la forme.

Le dessin de chaque objet est souligné par un jeu de forme et contre-forme. Cette mise en exergue formelle insiste sur le processus entre le projet (concept, dessin) et sa fabrication (vue en plan, découpe, volume).

Simplicité et évidence ont été les maîtres mots pour la conception de cette exposition où le visiteur tient le premier rôle. C'est lui qui anime l'exposition en testant sa créativité dans l'atelier numérique Apprenti Designer, ou en intervenant sur un "Mur à stickers" ou bien encore en composant son propre catalogue d'exposition à partir de cartels en libre-service.

Scénorama est une équipe de scénographes, plasticiens, designers et techniciens qui, depuis 20 ans, allient leurs savoir-faire au service de la mise en scène d'espaces publics (musée, spectaces, événements). Ils n'ont ni formes, ni matériaux préconçus. S'adapter et réinventer à chaque fois, c'est pour eux offrir aux publics une part de rêve et de spectacle. C'est définir un espace sensible et sensé qui surprenne par son évidence. C'est mettre en évidence tous les possibles visuels pour transmettre une intention, un savoir.
Scénorama a travaillé notamment pour le Domaine national de Chambord, l'Observateur du Design 11 et 12, plus récemment pour le Musée français de la photographie pour une exposition itinérante en Chine et actuellement pour le Musée jardin Albert Khan et pour la prochaine exposition permanente sur le cerveau à la Cité des Sciences et de l'Industrie de Paris.

Paroles de designers

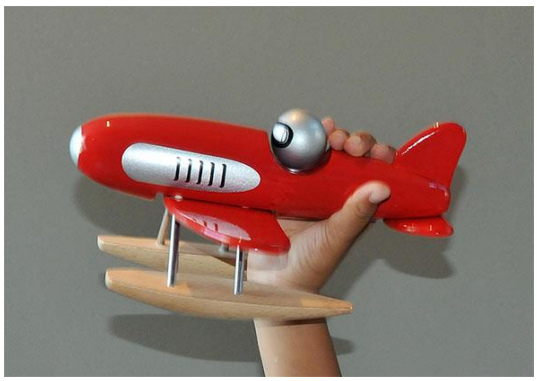
- ✓ *« Le bon design doit faire plus que le travail juste. Il doit y avoir un peu de poésie, quelque chose de magique qui est très difficile à décrire ».*
  ***Alex HOCHSTRASSER**, Suisse, créateur du BILIBO*
- ✓ *« Les enfants ont droit à la plus haute qualité de design possible ».*
  ***Enzo MARI**, Italie*
- ✓ *« Demain sera moins »*
  Philippe STARCK, France
- ✓ *« Le design crée la culture. La culture forge les valeurs. Les valeurs déterminent le futur. »*
  Robert L. Peters, Canada
- ✓ *« C'est beau » est le pire commentaire que vous pouvez recevoir à propos d'un design.*
  Whitney HESS, Etats-Unis
- ✓ *« Le monde de l'enfant n'a pas plus de limites que son imagination, pas moins de couleurs que ses rêves ».*
  ***Hans BECK, Allemagne** (créateur de Playmobil)*

Objets présentés

LISTE DES OBJETS

Hydravion Vilac, Éloi de Charentenay
Hippo Ben, Christophe Gilet et Jean-Yves Le Porcher
2 CV, Christophe Gilet
Taxis 4 CV, Christophe Gilet
Wooden cars, Matteo Ragni
Voyageuse Playmobil, Hans Beck
Avion Meccano, Franck Hornby
Briques Lego, Ole Kirk Christiansen
Planchettes de lutin Kapla, Tom Van Der Bruggen
Maison forestière Jeujura, Bernard Liégeon
Ziggurat, Enzo Mari
Jeu des fables, Enzo Mari
Livres illisibles, Bruno Munari
Mini maracas, Marie et Charlotte Findeling
Wii mini
Game Boy
Arche de Noé, André Hellé
Sedici animali, Enzo Mari
Meute, Caran d'Ache
Pingouin Janod, Marc Viennet
TeddyBearBand, Philippe Starck
Oscar, Hans Bolling
Famille canards, Hans Bolling
Singe, Kay Bojesen
Sophie la girafe, Théo Rampeau
Bilibo, Alex Hochstrasser
Éléphant, Charles Eames
Big the face, Philippe Starck
Vache happy zoo Smoby, Julien David

Sélection d'Objets



HYDRAVION, ÉLOI DE CHARENTENAY, VILAC
France, 2012, Hêtre massif laqué

Créé en 1911 par Narcisse Villet, l'atelier familial de tournerie, perpétuait la tradition locale en fabriquant des pièces en bois, des quilles, yo-yos, bilboquets et jouets en bois tourné. Progressivement, la production de jouets se décuple et à la sortie de la Seconde Guerre mondiale l'atelier se lance dans la création de jeux éducatifs et jouets à trainer. Il utilise alors un laquage de très bonne qualité qui donne une facture tout à fait nouvelle aux jouets et qui fera peu à peu la renommée de ses jouets. Dans les années 1960, la société prend le nom de VILAC, contraction de « VILLET » et « LAQUE » et se positionne comme « le spécialiste du jouet en bois ». Depuis 2007, l'entreprise est labellisée « Entreprise du Patrimoine Vivant ».Cet hydravion destiné aux enfants de plus de trois ans allie tradition et modernité du trait.

HIPPO BEN
CHRISTOPHE GILET ET JEAN-YVES LE PORCHER, DJECO
France, 2012, Bois de hêtre massif, tôle, plastique

Souhaitant développer un jeu pour garçon simple et adapté aux enfants de quatre ans et plus, la société Djeco a fait appel à Christophe Gilet et ses collaborateurs qui ont rapidement imaginé un jeu de construction modulable inspiré des véhicules Tonka en tôle et des Meccano. Pour appréhender les volumes, ils ont tout d'abord créé des prototypes exclusivement en bois. Six-cents cinquante heures de travail et dix-sept moules ont été nécessaires pour réaliser le jouet définitif.
La gamme Zooblock propose aux enfants des jouets solides avec des systèmes d'assemblage très simples leur permettant de jouer aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. L'Hippo Ben est un camion à benne convertible en trois engins différents qui peut être combiné avec d'autres véhicules de la gamme.

CULBUTO PINGOUIN ZIGOLOS, MARC VIENNET, JANOD
France, 2013, Bois de hêtre teinté à l'eau, feutrine

L'entreprise Janod débute son activité dans la tournerie en 1970. En 2004, un pôle de création est mis en place pour redynamiser la gamme. Chaque année, des équipes de designers et infographistes élaborent près de cent-cinquante nouveaux jeux et jouets en bois intemporels et innovants respectant l'environnement.
C'est au cours d'une longue soirée d'hiver que Marc Viennet, imaginant le dandinement des pingouins sur la neige du pôle Nord, a l'idée de créer un jouet à leur image, aussi instable que leur démarche. Il enrichit ainsi la gamme des culbutos animaliers « designed » en France permettant aux enfants de développer leur sens de la logique et de l'équilibre, leur dextérité lors de l'empilement des différentes parties.

VACHE HAPPY ZOO, JULIEN DAVID, SMOBY
France, 2012, Plastique

« Le designer se doit de concevoir des produits intelligents qui répondent à un besoin réel d'un consommateur, afin qu'il fasse la différence dans ces marchés hyperconcurrentiels. »
Créée en 1924 à Lavans-les-Saint-Claude, la société se spécialise dans la production d'ustensiles en bois et de pipe avant de se convertir au plastique pour répondre à la demande croissante des jouets à faible coût. L'entreprise se spécialise dans les jouets pour les tout-petits et dès 1970 commercialise des jouets sous sa nouvelle appellation Smoby et intègre le Simba Dickie Group.
Conçu pour les enfants à partir d'un an, ce porteur ergonomique aux formes rondes et douces favorise l'acquisition de l'équilibre, de l'autonomie et de la motricité. Avec ses quatre roues pivotant à 360 degrés, son faible poids et ses oreilles de direction, il est le compagnon de déplacement idéal des petits.

BILIBO, ALEX HOCHSTRASSER, MOLUK
Suisse, 2000, Polyéthylène 100% recyclé

« Le bon design doit faire plus que le travail juste. Il doit y avoir un peu de poésie, quelque chose de magique qui est très difficile à décrire ». A. Hochstrasser mène des recherches sur le comportement des enfants préscolaires en situation de jeu.
Conçu en 2000, le bilibo est inspiré par l'enfance de son créateur, ses lectures et ses recherches. Cette cuvette, utilisable aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur, n'a ni fonction ni règle définie, les enfants de 2 à 7 ans laissent leurs sensations dicter leur comportement. Les trous latéraux rendent facile la prise en main de ce jeu d'équilibre empilable. Par son caractère imaginatif, ergonomique et pédagogique, onze prix lui ont été décernés depuis sa création.

MINI MARACAS DEUZ, MARIE ET CHARLOTTE FINDELING
France, 2013, Bois de hêtre teinté et vernis

Charlotte et Marie Findeling créent, en 2010, la marque DEUZ, proposant une gamme ludique et inventive de jouets et articles de décoration pour les 0-10 ans. « Deuz » fait référence à leur duo complémentaire et à leur enfance : les courses entre frères et sœurs, où arriver deuxième étaient pour elles une motivation pour se surpasser la fois suivante. Marie imagine et invente des objets design, au graphisme coloré. La liberté créative, sans limite ni code, offerte par l'univers de l'enfant a séduit cette jeune créative.
Ces maracas sont de formes, de couleurs et de sonorités différentes. Conçus pour l'éveil des plus petits, ces jouets en bois aux teintes et vernis certifiés non toxiques sont tournés dans le Jura. Leur ergonomie est adaptée aux petites mains, leurs formes contemporaines et acidulées modernisent le hochet traditionnel en le rendant plus attrayant.

SOPHIE LA GIRAFE, THEO RAMPEAU, VULLI
2010, France, Latex 100% naturel

La première girafe Sophie est commercialisée le 25 mai 1961, le jour de la sainte Sophie, d'où vient son nom. Théo Rampeau, sculpteur de jouets à Paris imagine une figure exotique en forme de girafe alors qu'à l'époque, les jouets zoomorphes représentaient presque exclusivement des animaux domestiques.

Elle est la compagne idéale et intemporelle des générations successives d'enfants. Dès trois mois, le bébé peut la cajoler, les 76 tâches attirent son attention, le sifflet stimule son ouïe et le latex doux et souple lui permet de faire ses dents. Légère et élancée, la girafe est parfaitement adaptée aux petites mains des enfants. En 2011, Sophie a fêté ses 50 ans et la 50 millionième girafe est vendue.

FAMILLE CANARDS, HANS BOLLING,
REEDITÉ PAR ARCHITECTMADE
Danemark 2012, Teck huilé, canard aux yeux en wengé

Au printemps 1959, dans la petite ville de Frederiksberg, une scène atypique est venue troubler la circulation routière. A l'intersection de l'une des rues les plus passantes de la ville, l'officier de police chargé de la circulation, Krupke, arrête le trafic pour laisser passer une famille de canards. Ce moment poétique est immortalisé par un passant puis relayé par la presse danoise qui rend la photographie célèbre. Marqué par cet évènement du quotidien, H. Bolling imagine ces canards en bois. Ce duo aux formes galbées a une tête orientable pour modifier leur expression et leur posture au grès des envies.
Les canards ont été conçus par H. Bolling en 1959, ils sont depuis 2008 réédités par Architectmade.

SEDICI ANIMALI, ENZO MARI, REEDITE PAR DANESE
Milan, 2012, Bois de chêne rouvre

« Les enfants ont droit à la plus haute qualité de design possible ». Pour Enzo Mari (né en 1932), un objet doit être esthétique, intemporel et surtout fonctionnel. Il exècre le design consommable.
Enfant, E. Mari aimait s'amuser avec des petits riens avec lesquels il se racontait de nombreuses histoires. Constatant qu'aucun jouet ne pouvait faire l'unanimité auprès de tous les enfants, il élabore ce puzzle. A la fois jeu et objet d'art, les enfants emboîtent des pièces pour recréer le rectangle d'origine ou pour imaginer de petites saynètes avec les animaux mis à la verticale.

TEDDYBEARBAND, PHILIPPE STARCK,
EDITE PAR MOULIN ROTY
1998 et 2005, France, Polyester, coton

« Un objet, design ou pas, est avant tout un objet qui réunit tous les paramètres de l'intelligence humaine, qui réconcilie les contraires ».
Philippe Starck (né en 1949) s'inspire du quotidien pour créer un design utile où la sobriété des formes laisse la fonctionnalité guider l'esthétique. Lassé d'offrir des nounours à ses enfants qui déportent leur amour à chaque nouveau jouet, P. Starck imagine cette peluche unique où imagination et sentiments se confondent. TeddyBearBand représente l'amour unique à plusieurs facettes, combat l'ennui et repousse le désintéressement. Un attachement singulier s'installe entre l'enfant et cet être à quatre têtes (ours, lapin, chien et chameau).
La peluche, limitée à 2 000 exemplaires en 1998, a été créée à l'occasion de sa collaboration avec La Redoute et rééditée en 2005.

ÉLEPHANT, CHARLES EAMES, REEDITE PAR VITRA,

Suisse, 2008**,** Polypropylène teinté

« Le designer doit essayer d'anticiper les besoins de ses clients ».
C. Eames (1907-1978), aussi bien graphiste, architecte que réalisateur et scénographe, ce designer américain touche à tout, est avant tout un artiste dont le travail est un jeu.

En 1943-1944, de retour d'Inde, le couple américain Eames s'inspire des éléphants pour imaginer pour leur fille un porteur à l'image de cet animal. Cette création est pensée comme un jouet ludique, esthétique et une œuvre d'art de fabrication innovante. Deux prototypes sont conçus en 1945 en contreplaqué moulé (technique développée par le duo pour la marine américaine), puis l'entreprise Vitra lance une édition limitée en 2007 pour le centième anniversaire de Charles Eames avant de le produire en série en plastique, plus accessible et résistant aux intempéries.

VOYAGEUSE PLAYMOBIL, HANS BECK

Allemagne, 1974, Plastique

« Le monde de l'enfant n'a pas plus de limites que son imagination, pas moins de couleurs que ses rêves ».
Très tôt attiré par la création de jouets à laquelle il s'adonne pour ses frères et sœurs, ce menuisier de formation intègre en 1958 l'entreprise de plasturgie Geobra Brandstätter spécialisée dans les jouets. En 1971 il crée un jouet en série, des figurines ergonomiques de petite taille que les enfants attrapent aisément. Pour mieux cerner les envies et attendes des enfants, il n'hésite pas à les laisser s'amuser avec ses créations. Les prototypes sont présentés au Salon International du Jouet de Nuremberg en 1974. L'accueil des professionnels est mitigé contrairement aux enfants et leurs parents.

Pour le jeune public : Apprenti Designer

Permettre au jeune public (8 - 14 ans) de créer un jouet en adoptant les méthodes et les outils et des designers , tel est l'objectif de l'application **APPRENTI DESIGNER**. Accessible sur tablettes dans un espace situé au cœur de l'exposition, mais également sur le site internet du musée, ce jeu numérique plonge l'enfant dans l'univers du designer. La démarche consiste à créer un jouet mais également à s'informer, questionner, comprendre.

Le scénario conduit le joueur dans un monde sans jouets. Sa mission est d'entrer dans la peau d'un apprenti designer afin de recréer l'univers ludique des enfants. Guidé par Chris, designer de jouets, il découvre les différentes étapes de la création d'un jouet. Le jeu est composé de 5 modules : « Dessine-moi un jouet », « Des gouts et des couleurs », « formes et matières », « tous emballés » (…)

La mécanique du jeu entraîne d'abord l'enfant à participer à la réflexion qui aboutira à « l'idée » du jouet et à la définition de sa forme (dessin), de son esthétique (colorisation et décors). De la dimension 2D, il passe ensuite à la 3D (modélisation). Il est invité à choisir les matériaux composant le jouet et à le tester pour en vérifier la conformité. Dernière étape, il conçoit l'emballage de son jouet et lui donne un nom. Projeté dans un décor propice à l'évasion et au rêve, le jouet finalisé semble alors prendre vie. Le petit poney galope, la toupie tourbillonne, la voiture de course vrombit…

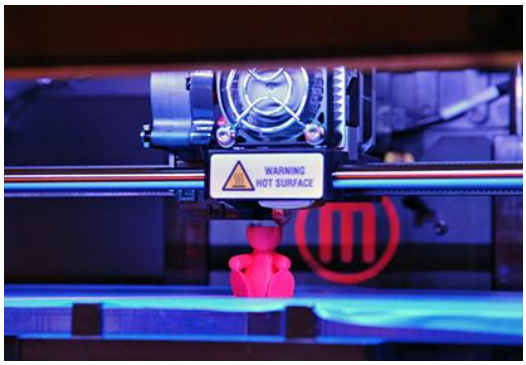
Six jouets différents, correspondant à 6 profils d'enfants exprimant des goûts et envies distinctes, peuvent être conçus. Les nombreuses possibilités de personnalisation permettent de créer une infinité de modèles. A la fin du jeu, l'application génère un code ; l'enfant peut ainsi retrouver sa création lors d'une prochaine partie, in situ au musée ou à la maison.

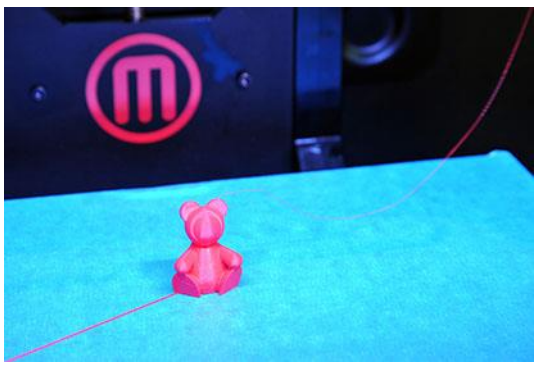
JEU SERIEUX… OU PAS !

La conception du jeu a fait l'objet d'une réflexion pédagogique approfondie et d'un long travail de scénarisation afin de trouver un équilibre entre la dimension proprement ludique et la visée éducative. Afin de préserver la mécanique du jeu, l'enfant est libre de « jouer pour jouer ». Des contenus complémentaires, disséminés dans l'espace de travail du designer, visent à donner un éclairage sur le métier, l'acte de création, la technique, les contraintes normatives et marketing, l'évolution du jouet dans le temps… L'objectif est de semer des graines de l'appétence et de la curiosité pour la connaissance, avec le moins de directivités possibles.

DU VIRTUEL AU REEL !

Une **IMPRIMANTE 3D**, placée à proximité des tablettes, complète le dispositif APPRENTI DESIGNER. Le jouet virtuel devient alors réel. Des démonstrations d'impression permettent au public de découvrir cette technologie innovante qui révolutionne le travail du designer et pourrait bien rapidement changer notre quotidien.



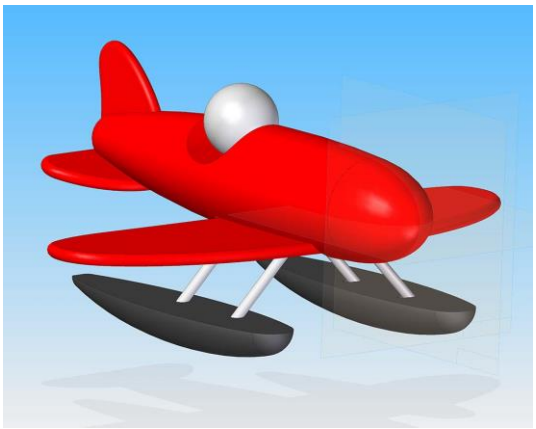


Pour créer un prototype, les designers utilisent plusieurs techniques. Lorsque le produit industriel nécessite des moules ou un outillage complexes et coûteux, ils fabriquent un modèle « fictif » en carton, en mousse ou en plâtre. Le recours à l'impression 3D révolutionne le prototypage et remplace avantageusement les méthodes traditionnelles. Grâce à cette technologie, le designer peut désormais fabriquer rapidement et à faible coût n'importe quel objet.

Comment ça marche ? A partir d'un fichier numérique, l'imprimante dépose des couches de matière l'une sur l'autre, comme une imprimante dépose de l'encre, pour fabriquer l'objet tel qu'il a été dessiné. Ce procédé a été inventé par un ingénieur français en 1984. En 1997, une université américaine a mis au point une machine permettant de fabriquer des objets en plâtre qui a vite séduit les designers. Aujourd'hui il existe plusieurs techniques permettant de produire des pièces en plastique, cire, métal

ou papier. L'imprimante 3D du musée du Jouet fonctionne sur le principe de la fusion de fils de plastique.

Les applications de l'impression 3D, que certains qualifient déjà de « pilier de la prochaine révolution industrielle », sont multiples : bio-médical, architecture, alimentaire… Aujourd'hui des chercheurs tentent même d'imprimer des organes à l'aide de cellules.



POUR LES SCOLAIRES, LES ATELIERS APPRENTIS DESIGNERS

Disponible en ligne, le jeu peut être également exploité en classe par les enseignants qui disposeront de supports pédagogiques adaptés. Lors de la visite au musée, les maternelles et primaires passeront à la pratique avec les ateliers Kids Designers alors que les collégiens bénéficieront d'une **initiation à la modélisation 3D**. Encadrés par un professionnel du design, ils découvriront les outils logiciels permettant de créer un modèle 3D lors d'un atelier pratique en salle informatique du lycée de Moirans-en-Montagne. Après avoir créé un jouet, ils pourront fabriquer le prototype au musée grâce à l'imprimante 3D. Les enseignants de TECHNOLOGIE et d'ARTS PLASTIQUES pourront aisément établir des liens avec les programmes scolaires.

LE NUMERIQUE AU MUSEE DU JOUET

Dans le cadre de sa récente rénovation, le musée du Jouet s'est engagé dans l'ère du numérique en mettant en place des outils de médiation intégrant les nouvelles technologies. Le projet Apprenti Designer s'inscrit dans la continuité de cette démarche.
Une application sur smartphone est disponible depuis la réouverture et guide le jeune public dans sa découverte des collections du musée. In situ, des jeux interactifs sur de grand tables tactiles et des écrans font le bonheur des petits comme des grands. Les jeunes visiteurs bénéficient de leur espace propre sur le site internet du musée et sont invités à créer leur musée virtuel.

musée du jouet

LES PARTENAIRES DU PROJET APPRENTI DESIGNER

Le dispositif Apprenti Designer a été realisé dans le cadre de l'appel à projet « services numériques culturels innovants 2012 » du ministère de la Culture et de la Communication. Il a associé plusieurs partenaires :

- **L'agence ColocArts :** Coordination du projet, création graphique, développement technique et mise en production
  Agence de communication globale orientée nouveaux médias. Ces « coloc' » fédérés par la complémentarité allient culture marketing, créativité et maîtrise technologique.

- **Gamit** *:* Conception ludique, scénarisation de l'expérience utilisateur
  Spécialiste en gamification et game design, Gamit est née de l'idée de tirer parti de la puissance d'engagement des mécaniques de jeu « conventionnel » et de les mêler aux dernières technologies pour fournir aux utilisateurs une expérience ludique complète.

- **Multicom-Floralis :** Assistance à la maîtrise d'ouvrage
  Multicom est une Business Unit de la société FLORALIS (filiale de l'Université Joseph Fourier) qui propose des services sur mesure pour concevoir et évaluer des systèmes interactifs innovants. Elle s'appuie sur l'expertise du LIG (Laboratoire d'Informatique de Grenoble) et a accès à la plateforme d'expérimentation instrumentée de l'Université.

Le dispositif **APPRENTI DESIGNER** fait partie des 60 projets retenus parmi 220 au niveau national, dans le cadre de l'appel à projet « services numériques culturels innovants 2012 » lancé par le **MINISTERE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION**.
Il bénéficie également du soutien de la **REGION DE FRANCHE-COMTE** et du **Département du Jura**.

Autour de l'exposition

PROGRAMME DU 7 JUILLET AU 31 AOUT 2013

VISITE DECOUVERTE DE L'EXPOSITION (30 minutes) et DEMONSTRATION D'IMPRESSION 3D : du lundi au vendredi à 11h30 et le dimanche 7 juillet à 11H30

30 minutes pour découvrir, accompagné d'un guide du musée, les secrets de la conception des jouets, du dessin à l'objet fini.
Démonstration d'impression 3D au cours de la visite.

L'exposition propose de découvrir le processus de création des jouets en suivant les étapes de travail des designers. L'esthétique jurassienne est mise à l'honneur et côtoie une sélection de jouets d'icônes internationales du design. Au coeur de l'exposition, l'animation numérique APPRENTI DESIGNER invite à plonger dans l'univers du designer et à créer son propre jouet ! Grâce à une imprimante 3D, un jouet se fabrique sous vos yeux. Un spectacle à ne pas manquer !

ATELIERS KIDS DESIGNERS

C'est du gâteau ! (à partir de 4 ans)

Atelier de création de jouets façon « moule à gâteau ». Les petits vont adorer jouer au pâtissier designer.

Des jouets tordus de rire ! (à partir de 7 ans)

A la manière du célèbre designer italien Bruno Munari, les enfants réalisent un jouet souple plein d'humour à partir d'un fil torsadé.

Générique de l'exposition

Commissariat d'exposition, conservation
Mélanie Bessard
Conception du dispositif apprenti designer, relations presse
Magali Morel
Régie des œuvres, documentation
Boris Boulanger, Mickaël Roze
Médiation culturelle
Cécile Combaut, Élise Stortz

Scénographie
Scénorama : Dany Gandon, Mathilde Gullaud et Jean-Christophe Ponce
Typographie
Jérôme Foubert

Développement application apprenti designer
Colocarts : Saadi Ben Saïdane, Pierre Vabre, Mourad Yessaad
Gamit : Nicolas Greverie et Florent Samat
Conseils en technologie et ergonomie
Institut Carnot LSI et business unit Multicom : Maxime Fortelle et Christian Perrot

Édition catalogue
Création graphique et mise en page : Mathilde Gullaud
Prises de vue : Didier Lacroix
Impression : Caire

Production audiovisuelle
Entre2prises : Karim Chouikrat-Marcinkowski, Damien Froidevaux, Xavier Pons,

Fabrication du mobilier en bois
Lycée Pierre Vernotte à Moirans-en-Montagne : Serge Foulon, enseignant et les élèves de la première professionnelle ébénisterie
Tecbois : Nicolas Anselme

Vitrines
Poly Plex : Franck Millet
Découpe adhésive : Alliance publicité : François Nicolas

Impressions papier : Caire
Impressions PVC : Labcolor

Montage
Scénorama : Mathilde Gullaud, Jean-Christophe Ponce, Rafaël Têtedoie

Lumière
Remote : Yannick Ferret

Assistance technique
Equipe verte de Jura Sud et services techniques de la Ville de Moirans-en-Montagne.

Le musée du Jouet remercie chaleureusement

Les entreprises du jouet et leurs équipes, plus particulièrement
Djeco, Janod, Smoby, Vilac
Les designers pour leur implication
Éloi de Charentenay, Julien David, Christophe Gilet, Éric Peupion, Marc Viennet
Pour les prêts
Marianne Krzymuski.

Le musée exprime sa reconnaissance à son équipe et à toutes celles et ceux qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de cette exposition, notamment Denis Courdier, Aurélie Derche, Philippe Évrard, Marie Findeling, Jean-Yves Le Porcher.

Avec le soutien

- du ministère de la Culture et de la Communication, de la Direction régionale des affaires culturelles de Franche-Comté,

- du Conseil régional de Franche-Comté, du Département du Jura.
Le dispositif apprenti designer fait partie des 60 projets retenus parmi 220 au niveau national, dans le cadre de l'appel à projet « services numériques culturels innovants 2012 » lancé par le ministère de la Culture et de la Communication.

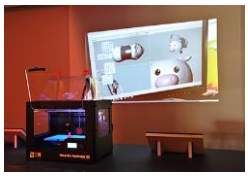
L’exposition en images

Sélection de visuels – Pour tout autre visuel, nous contacter.

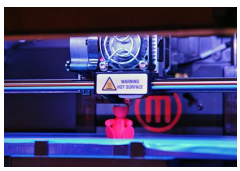
Entrée de l’exposition - titre
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

Scénographie
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

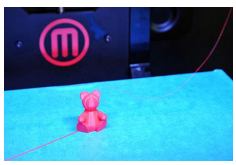
Atelier Apprenti Designer
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX



Imprimante 3D
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX



Impression 3D
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX



Impression 3D
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

Apprenti Designer
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

Apprenti Designer
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

Jeu sur tablette
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

Apprenti Designer
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

Apprenti Designer
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

Hydravion Vilac – Eloi De Charentenay
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

Elephant – Vitra - Eames
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

Visite guidée de l’exposition
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

Teddy Bear Band – STARCK
©MUSEE DU JOUET – CLICHES D. LACROIX

Vache Happy Zoo – J. David -SMOBY
©MUSEE DU JOUET– CLICHES D. LACROIX

Enzo Mari
©MUSEE DU JOUET– CLICHES D. LACROIX

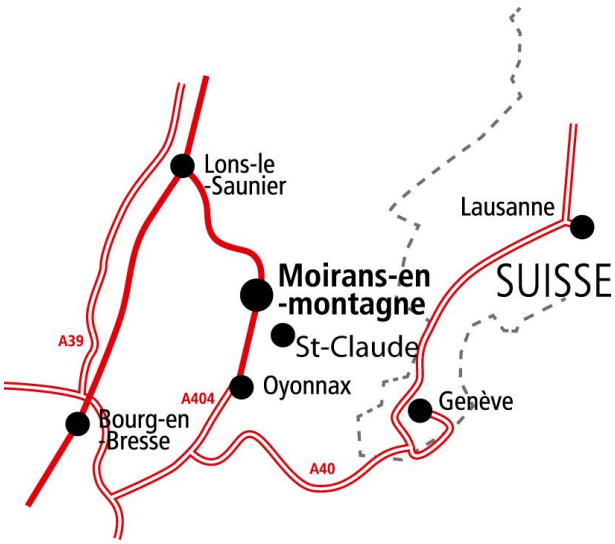
HANS BECK - PLAYMOBIL
©MUSEE DU JOUET

BILIBO – ALEX HOCHSTRASSER, MOLUK
©MOLUK

Table tactile musée du Jouet
©MUSEE DU JOUET

Le musée du jouet en pratique

ACCES, TARIF, HORAIRES



A moins d'1h30 de Lyon ou Genève, à moins de 2h00 de Dijon ou Besançon.

Par la route : à 38 km de Lons-Le-Saunier ou 23 km d'Oyonnax. Arrivée par A39 : Sortie 7 (Bersaillin), direction Lons-Le-Saunier puis Saint-Claude. Arrivée par A404 : sortie Oyonnax, direction Dortan puis Lons-Le-Saunier.

Par le train : Gare TGV Dole ou Bourg-en-Bresse (à 2h de Paris), Gare TGV Nurieux-Volognat (à 2h20 de Paris), Gare SNCF de Saint-Claude (30 minutes de Moirans) ou Gare SNCF de Lons-Le-Saunier (40 minutes de Moirans).

HORAIRES

> En juillet et août : tous les jours de 10h à 19h00

> De septembre à juin :
Fermeture hebdomadaire le mardi
- Ouvert lundi, mercredi, jeudi et vendredi de 10h00 à 12h30 et de 14h00 à 18h30,
- samedi 14h00-18h30
- dimanche 14h00-18h30

> **Fermeture le 1er janvier, 1er novembre, 25 décembre**

TARIF

> Visite libre
Adulte : 7€
Enfant < 7 ans : GRATUIT
Enfant (7-18 ans) : 5 €
Famille : 20€ (2 adultes + 2 enfants > 7ans ou 1 adulte et 3 enfants > 7 ans)
Tarif réduit (*): 5 € (adultes) – 4 € (enfants)
Abonnement annuel : 18€ (accès libre aux expositions permanentes et temporaires pendant une année)
(*)Tarif réduit : étudiants, demandeurs d'emploi et bénéficiaires des minimas sociaux, personnes handicapées et détenteurs de cartes partenaires, groupes > 15 pers.

> **Location d'audio guide multimédia famille** (*) : 3 € / audioguide
(*) disponible en français, anglais, allemand ou néerlandais
Application audioguide multimédia famille en téléchargement sur internet : 1,59 €

> **Visite Atelier ENFANT en individuel** (*)
La séance (1h30 à 2h00) : 7€
Abonnement 5 ateliers : 30 € (sans limite de temps)

> **Ateliers scolaires et centres de loisirs : 5 €**
(*) Le prix comprend une visite guidée partielle de l'exposition permanente, un atelier pratique, les fournitures. L'enfant repart avec l'objet qu'il a fabriqué.

> **Visite contée** : inclus dans le billet d'entrée

Le musée c'est aussi…

UN CENTRE DE DOCUMENTATION

Ouvert sur réservation aux chercheurs, étudiants, collectionneurs, le centre de documentation du musée met à disposition un fonds riche couvrant tous les aspects liés au jouet (histoire, sociologie, psychologie, technique, etc…).

UNE BOUTIQUE

La boutique, située dans le hall d'entrée du musée, est en accès libre. Elle accueille le public dans un espace de 100 m2 dédié à l'univers des jeux et jouets. Petits et grands y trouveront leur bonheur !

OUVERTURE & HORAIRES : identiques au musée

> Jeux et jouets
La boutique vous propose une sélection fine de jeux et jouets qui fait la part belle aux productions locales.

> Littérature jeunesse
Des livres éducatifs, ludiques, dont les héros principaux sont évidemment des jouets

> Objets exclusifs :

Quand une artiste rencontre le savoir-faire jurassien…

RAPIDO RABBIT, une exclusivité Françoise PETROVITCH by BOURBON Design pour le Musée du Jouet.

Fabriqué dans le Jura.

Objet décoratif - hauteur 16 cm – longueur 13 cm – Tarif : 49 €